

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH  
MELALUI KOMBINASI MODEL KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *COURSE REVIEW HORAY*<sup>1</sup>**

**Program Studi Pendidikan FKIP UNS**

**Chevia Yuliana<sup>2</sup>, Akhmad Arief Musadad<sup>3</sup>, Saiful Bachri<sup>4</sup>**

**ABSTRACT**

**Chevia Yuliana. EFFORTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING ACTIVENESS AND THE STUDENT OUTCOMES IN LEARNING HISTORY THROUGH THE COMBINATION OF COOPERATIVE MODEL, TYPE OF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* AND *COURSE REVIEW HORAY* IN THE CLASS OF X IPS 1 SMA NEGERI 2 SUKOHARJO ACADEMIC YEAR 2016/2017.** Thesis, Surakarta: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret, March 2017.

This research aims to enhance the activeness and student learning outcomes in learning history through the combination of cooperative model, type of *Teams Games Tournament* and *Course Review Horay* in the class of X IPS 1 SMA 2 Sukoharjo Academic Year 2016/2017.

This research is a classroom action research (CAR). The experiment was conducted in two cycles, with each cycle consisting of the planning stage, action, observation and evaluation / reflection phase. The subjects were students of the class of X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo as much as 35 people. The data source comes from teachers, students, and the learning process. Data collection techniques implemented through observations, tests, documentary studies and interviews. Data validity tested through resource triangulation method. Data analyzed using qualitative and quantitative data.

The results showed that the activeness and student learning outcomes in the application of combination between cooperative model, type of *Teams Games Tournament* and *Course Review Horay* on the teaching of history run as achievement targeted which is 80% of student activeness and 75%.of student learning outcomes. Pre-action student activeness raised from 48,21% to 75,17% in the first cycle and increased to 81,96% in the second cycle. The completeness of student learning outcomes at the pre-action increased from 42,86% to 62,86% in the first cycle and successfully developed to 82,86% in the second cycle.

Based on the results and discussion of this research, we can conclude that the combination of the cooperative model, type of *Teams Games Tournament* and *Course Review Horay* is able to enhance the activeness and student learning outcomes in the class of X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo Academic Year 2016/2017.

**Keywords:** teams games tournament, course review horay, activeness, learning outcomes

<sup>1</sup> Ringkasan Penelitian Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

<sup>3</sup> Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

<sup>4</sup> Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

## PENDAHULUAN

Dalam rangka pembaharuan sistem Pendidikan Nasional telah diterapkan visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Visi Pendidikan Nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Terkait dengan visi tersebut, telah ditetapkan serangkaian prinsip penyelenggaraan pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Salah satu prinsip tersebut adalah pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Dalam proses tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik.

Masih banyak anggapan mata pelajaran sejarah yang kurang menarik, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sejarah diberbagai sekolah lebih menekankan pada fakta sejarah dan hafalan fakta seperti pelaku, tahun kejadian, dan tempat kejadian. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah disebabkan faktor guru yang kurang mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran yang aktif, kreatif maupun inovatif, sehingga ketika siswa dalam mengikuti pelajaran terlihat pasif maupun mengantuk.

Berdasarkan observasi di kelas X IPS SMA Negeri 2 Sukoharjo, metode yang paling dominan diterapkan oleh guru sejarah yaitu metode yang bersifat *Teacher Canter*. Maksud dari metode bersifat *Teacher Canter* yaitu proses pembelajaran berpusat pada guru. Jadi, kebanyakan peserta didik terlihat diam sehingga mereka merasa bosan, mengantuk dan ingin cepat mengakhiri pembelajaran. Hal itu dapat terlihat dari pandangan mata peserta didik yang selalu tertuju kearah jarum jam. Apabila guru mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan, hanya sebagian peserta didik yang merespon. Respon peserta didik kurang lebih 30% dari jumlah siswa kelas. Itupun, guru harus menunjuk ataupun menyebut nama dari beberapa peserta didik agar mereka mau menjawab. Dari jumlah persentase keaktifan tersebut dapat dikatakan bahwa mayoritas peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah masih pasif.

Hasil wawancara peserta didik tentang kepasifan dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru, ada beberapa faktor yaitu (1) peserta didik takut kepada guru, (2) peserta didik merasa malu jika jawabannya salah, (3) peserta didik kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya dan (4) peserta didik tidak mengerti sama sekali dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, terkadang guru sejarah sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif misalnya *Student Team Achievement Division* (STAD), yaitu dengan membagi beberapa kelompok, lalu masing-masing kelompok berdiskusi sesuai materi dan kemudian dipresentasikan. Pada penerapan metode tersebut dirasa belum optimal, karena dalam proses pembelajaran masih banyak kekurangan. Misalnya, ketika berdiskusi dengan anggotakelompoknya hanya beberapa siswa yang mendominasi. Apalagi jika tugas kelompok dijadikan Pekerjaan Rumah (PR), hanya siswa tertentu yang mengerjakan. Hal ini diketahui dari salah satu siswa yang mengeluh karena anggota kelompoknya tidak ikut mengerjakan.

Pada saat presentasi, peserta didik yang tidak ikut aktif dalam berdiskusi hanya sekedar membacakan hasil diskusi sehingga tidak menguasai materi. Terlihat ketika siswa lain mengajukan pertanyaan mudah, peserta didik tidak mampu menjawab. Pada saat sesi pertanyaanpun terkadang ada *settingan* antara penanya dan penjawab, hal ini tentunya peserta didik semata-mata hanya menginginkan nilai *plus* dari guru. Sedangkan peserta didik yang duduk dibelakang asik mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga tidak mendengarkan temannya yang sedang presentasi. Ada pula yang sibuk mengerjakan tugas dan belajar mata pelajaran lain.

Peserta didik juga mengakui bahwa pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung, peserta didik kurang fokus. Dalam kondisi tersebut, kebanyakan siswa menginginkan pembelajaran sejarah menggunakan metode yang menyenangkan yaitu seperti diadakan permainan-permainan. Selain itu berdasarkan wawancara guru sejarah kelas X IPS, guru juga menyatakan bahwa keaktifan siswa di beberapa kelas X IPS masih kurang. Seperti yang sudah diuraikan sebelumnya, banyak siswa ketika ditanya memilih untuk diam.

Mengenai hasil belajar mata pelajaran Sejarah Peminatan, dapat dilihat dari data nilai Ulangan Harian Sejarah Peminatan. Hanya beberapa kelas yang dapat mencapai 50% diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga guru harus mengadakan

remedial agar peserta didik dapat mencapai ketuntasan. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dengan ketercapaian siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahannya adalah hampir semua siswa dari suatu sekolah kurang bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal terpenting yang harus dilakukan oleh guru dalam memperbaiki keadaan siswanya sehingga tercapai KKM dimulai dari penerapan metode, pendekatan, atau model yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan selalu berusaha menghadirkan pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswa.

Solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran salah satunya adalah dengan cara membangkitkan motivasi belajar siswa yang masih kurang melalui variasi model pembelajaran. Tidak ada satupun pola model pembelajaran yang dapat dianggap paling baik diantara pola model pembelajaran yang lain, karena masing-masing mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Model pembelajaran tertentu kemungkinan baik untuk materi, situasi, dan kondisi tertentu, namun kemungkinan dapat juga kurang tepat untuk keadaan yang lain.

Pada proses pembelajaran guru harus memiliki model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran kombinasi model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Course Review Horay* (CRH) adalah bagian dari strategi pembelajaran *Cooperative Learning* yang akan diterapkan di salah satu kelas X IPS SMA Negeri 2 Sukoharjo yaitu kelas X IPS 1. Hal ini didukung karakter siswa kelas X IPS 1 yang menyukai adanya permainan dan persaingan dalam pembelajaran.

Supriadi (2010: 92) menyatakan anak yang memasuki pendidikan SMP dan SMA adalah masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa yang sering dikenal dengan masa remaja (12-21 tahun). Jadi, tidak dapat dipungkiri bahwa siswa kelas X masih terdapat karakteristik masa anak-anak yaitu menginginkan pembelajaran yang bebas dan menyenangkan. Namun disisi lain, terdapat sejumlah karakteristik masa remaja. Misalnya; (1) siswa mampu bekerja sama dengan baik antar teman sejawat, (2) siswa dapat mengembangkan kreativitas (3) dan siswa mampu mengembangkan keterampilan memecahkan masalah maupun mengambil keputusan. Dengan ini, didalam langkah-langkah kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* terdapat unsur-

unsur karakteristik masa remaja maupun masa anak-anak. Seperti siswa dituntun untuk memecahkan soal secara berkompetisi sehingga harus diperlukan kerja sama antar anggota kelompok. Selain itu siswa dituntun untuk kreatif dalam pembuatan yel-yel agar terciptanya suatu motivasi dalam pembelajaran.

*Cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang cukup berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelompok-kelompok kecil, di mana pada tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa yang heterogen melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen. Model Pembelajaran *Course Review Horay* merupakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, kepercayaan diri dan *life skill* yang mana pendekatan tersebut ditujukan untuk memunculkan emosi dan sikap positif belajar dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan yel-yel.

Jadi, Metode *Course Review Horay* ini adalah sebuah metode pendidikan yang dilaksanakan dengan cara memberi kebebasan kepada peserta didik untuk bergerak dan bertindak dengan leluasa sejauh mungkin menghindari unsur-unsur perintah dan keharusan paksaan sepanjang tidak merugikan bagi peserta didik dengan maksud untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa antusias untuk belajar.

Kombinasi Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Model *Course Review Horay* dipilih karena diindikasikan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga terciptanya keaktifan siswa didalam pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul: Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Kombinasi Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/ 2017”.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Model Pembelajaran Kooperatif

#### 1. Model Pembelajaran

Menurut Isjoni (2009: 46), model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Arens dalam Suprijono (2013:46) berpendapat bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

#### 2. Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2012: 202) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Jadi, model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan kepada siswa untuk bekerja sama-sama untuk membantu satu sama lain dalam belajar.

#### 3. Metode Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (2008: 170), menyatakan bahwa TGT terdiri dari siklus regular dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut:

**Pengajaran.** Menyampaikan pelajaran.

**Belajar Tim.** Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

**Tournamen.** Para siswa mainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja tournamen tiga peserta.

**Rekognisi Tim.** Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### 4. Model Pembelajaran Tipe *Course Review Horay* (CRH)

*Course Review Horay* (CRH) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk ikut aktif dalam belajar. Model ini merupakan cara belajar mengajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan menyelesaikan soal-soal. Dalam aplikasinya model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) juga melatih siswa tidak hanya menginginkan siswa untuk belajar keterampilan dan isi akademik. Pembelajaran dengan model *Course Review Horay* (CRH) juga melatih siswa untuk mencapai tujuan-tujuan hubungan sosial yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik siswa (Suprijono, 2012: 129).

## **5. Pembelajaran Sejarah**

Menurut Walter dan Lou Carey dalam Pribadi (2009: 11) pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa atau peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media.

Sejarah adalah studi tentang kehidupan manusia di masa lampau. Para sejarawan tertarik dengan semua aspek kegiatan manusia di masa lampau: politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas, keilmuan, dan intelektual (Sapriya, 2012: 27-29).

Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari masa lalu, sehingga mereka dapat bersikap, bertindak dan bertingkah laku dengan perspektif kebijaksanaan (Isjoni, 2007: 56).

## **6. Keaktifan Siswa**

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang memiliki arti sibuk, giat (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia: 2007). Kata aktif kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran-an, sehingga menjadi keaktifan yang berarti kegiatan atau kesibukan. Pada penelitian ini keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri siswa karena adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungan.

## **7. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa (Sudjana, 2009).

Suprijono (2012: 5), mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sehingga hasil belajar merupakan suatu akibat yang diperoleh seseorang dari perbuatan belajarnya.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau (*classroom action research*). Yang dimaksud dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inquiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkin, dalam Wiriatmadja, 2010: 11).

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/ 2017 dengan jumlah subyek sebanyak 35 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Data yang digunakan adalah Silabus Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kurikulum 2013, RPP Sejarah Peminatan Kelas X Semester Genap, Lembar Penilaian Keaktifan Siswa, Lembar Observasi Kegiatan Guru dan Siswa. Jenis data yang digunakan yaitu data nilai hasil belajar siswa, data keaktifan siswa, data hasil wawancara, observasi dan penilaian RPP. Untuk Sumber data utama dalam penelitian ini adalah arsip nilai, silabus, RPP, lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi siswa, dan hasil wawancara guru serta siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, tes, studi dokumenter, dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data tersebut meliputi analisis lembar penilaian keaktifan siswa dan analisis tes hasil belajar siswa.



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun ajaran 2016/2017 ini dilaksanakan karena berdasarkan hasil observasi awal yang diketahui bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa rendah. Dari hasil observasi dan diskusi dengan guru sejarah diperlukan solusi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa salah satunya menggunakan model pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif yaitu kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay*. Berikut hasil observasi keaktifan siswa pratindakan :

Tabel 1. Rata-Rata Kecapaian Keaktifan Siswa Pratindakan

Jumlah Siswa	Jumlah Indikator	Capaian Keaktifan
35	4	48,21%

Berdasarkan tabel 1 telah menunjukkan rata-rata kecapaian keaktifan siswa pratindakan. Keaktifan siswa tersebut meliputi 4 indikator yaitu dengan rata-rata *Writing Activities* (mencatat materi guru) sebesar 56,42%. *Oral Activities* (berpendapat) memiliki rata-rata sebesar 44,28%. *Mental Activities* (memecahkan pertanyaan dari guru) memiliki rata-rata sebesar 38,57%. Selanjutnya antusias siswa dalam pembelajaran atau disebut *Emotional Activities* sebesar 53,57%. Dari keempat indikator memiliki rata-rata capaian sebesar 48,21% sehingga kriteria keaktifan siswa rendah. Selain itu, peneliti memberikan test evaluasi pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Didapatkan masih banyak siswa yang memiliki nilai kurang dari KKM 75 yaitu sebesar 57,14% atau 20 siswa dan siswa yang tuntas sebesar 42,86% sebesar 15 siswa dengan capaian nilai rata-rata kelas sebesar 69,85.

Pada siklus I kegiatan pembelajaran dengan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* pada siklus I dikategorikan baik dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil nilai keterlaksanaan sintaks dalam aktivitas guru sebesar 77,77%, aktivitas siswa sebesar 73,75% dan penilaian RPP sebesar 76,66%. Data keaktifan siswa siklus I menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siklus I secara keseluruhan sebesar 75,17% (kriteria tinggi) dengan mencakup 4 indikator keaktifan yaitu *Writing Activities* (mencatat materi) sebesar 65%, *Oral Activities* (berdiskusi dalam mempersamakan pendapat) sebesar 85,71%, *Mental Activities* (memecahkan soal) sebesar 64,28% dan *Emotional Activities*

(antusias dalam proses pembelajaran) sebesar 85,71%. Dari keempat indikator keaktifan siswa tersebut bahwa kegiatan yang masih memiliki presentase rendah adalah *Writing Activities* yaitu mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan *Mental Activities* yaitu memecahkan soal turnamen. Rata-rata capaian keaktifan siswa siklus I sebesar 75,17% sehingga belum mencapai presentase keaktifan siswa yang telah ditargetkan yaitu 80%. Berikut hasil perbandingan rata-rata capaian keaktifan siswa siklus I dan pratindakan:

Tabel 2. Perbandingan Rata-Rata Capaian Keaktifan Siswa Pratindakan dan Siklus I

Kegiatan	Jumlah Siswa	Jumlah Indikator	Capaian Keaktifan
Pra Tindakan	35	4	48,21%
Siklus I	35	4	75,17%

Berdasarkan tabel 2 keaktifan siswa pratindakan ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 26,96%. Dari hasil tersebut terdapat peningkatan sehingga penerapan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Hasil tes kognitif siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 73,42 dengan siswa tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase 62,85%, presentase ini belum memenuhi target yaitu 75% tetapi dari data tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan pada pratindakan sebesar 20%. Pada pratindakan jumlah siswa yang tuntas 15 siswa sebesar 42,86% dan yang tidak tuntas 20 siswa sebesar 57,14%. Data mengenai hasil belajar yang dicapai siswa pada kondisi pratindakan dan siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pratindakan dengan Siklus I

No.	Kegiatan	Jumlah Siswa		Presentase	
		Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
1.	Pratindakan	15	20	42,86%	57,14%
2.	Siklus I	22	13	62,86%	37,14%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar yang cukup baik, tetapi ketercapaian presentase belum memenuhi target sehingga masih perlu ditingkatkan lagi dengan ke siklus selanjutnya. Namun, kondisi ini membuktikan

bahwa penerapan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai bahan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi:

1. Guru harus lebih banyak melakukan pendekatan dan motivasi kepada siswa terutama yang kurang aktif dan kurang percaya diri dalam menyuarakan yel-yel.
2. Pada saat penerapan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dalam pembelajaran, sebaiknya guru dapat meningkatkan dalam hal menguasai atau mengontrol kelas yang terbilang aktif dan ramai.
3. Guru sebaiknya lebih mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dalam mempersamakan jawaban.
4. Guru harus dapat mengoptimalkan waktu dengan baik dan mengkondisikan siswa secara keseluruhan agar sesuai dengan waktu pembelajaran yang ada di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
5. Guru harus lebih memperhatikan siswa yang duduk dibelakang pada saat tes evaluasi sehingga siswa tidak bertanya kepada temannya.
6. Dalam hal membuat kesimpulan diakhir pembelajaran, sebaiknya guru lebih mendorong siswa untuk menyimpulkan secara bersama-sama.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan siklus II dapat dikatakan perbaikan yang telah dilaksanakan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siklus II. Hal ini dapat dilihat pada penerapan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dalam pembelajaran sejarah pada siklus II dikategorikan baik sekali sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil capaian keterlaksanaan sintak pembelajaran siklus II dengan aktivitas guru sebesar 86,11%, aktivitas siswa sebesar 86,25%, dan penilaian RPP sebesar 84,16%.

Selain itu pada siklus II, keaktifan siswa lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Presentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 75,17% meningkat pada siklus II sebesar 81,96%, hasil tersebut menandakan indikator kinerja yang ditentukan peneliti telah tercapai. Berikut tabel perbandingan rata-rata capaian keaktifan siswa secara keseluruhan pada siklus I dan siklus II:

Tabel 4. Perbandingan Rata-Rata Capaian Keaktifan Siswa Siklus I dan II

Kegiatan	Jumlah Siswa	Jumlah Indikator	Capaian Keaktifan
Siklus I	35	4	75,17%
Siklus II	35	4	81,96%

Berdasarkan tabel 4 perbandingan rata-rata capaian keaktifan siswa antara tindakan siklus I dan siklus II dapat dinyatakan mengalami kenaikan 6,79%. Rata-rata pencapaian keaktifan siswa siklus II meliputi *Writing Activities* (mencatat materi) sebesar 79,28%, *Oral Activities* (berdiskusi dalam mempersamakan pendapat) 82,14%, *Mental Activities* (memecahkan soal) 71,42%, dan *Emotional Activities* (antusias dalam proses pembelajaran) 95%. Dari rata-rata capaian keaktifan siswa sebesar 81,96%, sehingga kriteria keaktifan siswa pada siklus II yaitu tinggi dan mencapai presentase keaktifan siswa yang telah ditargetkan yakni 80%.

Data mengenai hasil belajar siklus II diperoleh hasil siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,71 yang tuntas sebanyak 29 siswa dengan presentase 82,86% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa dengan presentase 17,14% dari data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari tindakan siklus I ke siklus II. Data mengenai hasil belajar mengenai yang dicapai siswa pada kondisi tindakan siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

No.	Kegiatan	Jumlah Siswa		Presentase	
		Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
1.	Siklus I	22	13	62,86%	37,14%
2.	Siklus II	29	6	82,86%	17,14%

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup baik yaitu sebesar 20%. Nilai ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari presentase ketuntasan siswa tindakan siklus I sebesar 62,86% dan meningkat setelah dilaksanakan tindakan siklus II menjadi 82,86%. Kondisi ini membuktikan bahwa penerapan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II ini peneliti telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 75%.

Dari hasil keaktifan dan hasil belajar dalam penerapan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari tabel perbandingan keaktifan siswa per siklus:

Tabel 6. Perbandingan Keaktifan Siswa Per Siklus

Indikator	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
<i>Writing Activities</i> (siswa mencatat penjelasan materi guru)	56,42%	65%	79,28%
<i>Oral Activities</i> (berdiskusi dalam mempersamakan pendapat)	44,28%	85,71%	82,14%
<i>Mental Activities</i> (memecahkan soal)	38,57%	64,28%	71,42%
<i>Emotional Activities</i> (antusias dalam pembelajaran)	53,57%	85,71%	95%
Rata-Rata	48,21%	75,17%	81,96%

Dilihat dari tabel 6 dapat diketahui bahwa disetiap indikator keaktifan siswa per siklus mengalami kenaikan kecuali pada indikator *Oral Activities* (berdiskusi dalam mempersamakan pendapat) dari siklus I ke siklus II. Penurunan sebesar 3,57% dikarenakan ada salah satu kelompok siswa hanya mampu maju kedepan menuliskan 2 jawaban. Hal ini diakui kelompok siswa tersebut bahwa beberapa anggota kelompok kurang mempersiapkan diri untuk melaksanakan turnamen seperti kurangnya menguasai materi. Namun tentunya hal ini tidak mempengaruhi dengan hasil penelitian, karena indikator kinerja penelitian ini adalah mengukur rata-rata keaktifan siswa keseluruhan bukan dari salah satu indikator.

Secara garis besar hasil perbandingan rata-rata capaian keaktifan siswa pada pratindakan, siklus I, dan siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Perbandingan Persentase Keaktifan Siswa Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kegiatan	Hasil Presentase
1.	Pra Tindakan	48,21%
2.	Siklus I	75,17%
3.	Siklus II	81,96%

Perbandingan hasil belajar persiklus dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar antar Siklus

No.	Kegiatan	Jumlah Siswa		Presentase	
		Siswa	Siswa Tidak	Siswa	Siswa Tidak
		Tuntas	Tuntas	Tuntas	Tuntas
1.	Pratindakan	15	20	42,86%	57,14%
2.	Siklus I	22	13	62,86%	37,14%
3.	Siklus II	29	6	82,86%	17,14%

Pencapaian target keberhasilan penelitian pencapaian target keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo dapat dilihat lebih jelas pada tabel 9.

Tabel 9. Pencapaian Keberhasilan Target Kinerja Penelitian

No.	Indikator	Presentase Penelitian		Kesimpulan
		Target	Pencapaian	
1.	Kemampuan Hasil Belajar Siswa	75%	82,86%	Tercapai
2.	Keaktifan Siswa	80%	81,96%	Tercapai

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tabel diatas secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017.

## KESIMPULAN, IMPIKASI, DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo. Bukti peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah setelah menggunakan model pembelajaran tersebut yaitu adanya peningkatan presentase keaktifan siswa. Pada pratindakan rata-rata keaktifan siswa mencapai 48,21%, siklus I mengalami peningkatan sebesar 26,96% mencapai 75,17% dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,79% mencapai 81,96%.

2. Penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo. Bukti peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah setelah menggunakan model pembelajaran tersebut diukur melalui tes kognitif dengan memberikan serangkaian soal pilihan ganda. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa yang sudah memenuhi nilai ketuntasan minimal, yaitu pratindakan sebesar 42,86% dengan rata-rata nilai mencapai 69,85. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 20% yaitu menjadi 62,86% dengan rata-rata nilai mencapai 73,42 dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 20% menjadi 82,86% dengan rata-rata nilai mencapai 79,71 dengan KKM 75.

## **B. IMPLIKASI**

### **1. Implikasi Teoritis**

Secara teoritis, kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran tingkat tinggi karena dapat membantu dan melatih siswa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Menurut Slavin (2014: 166-167) ada 5 komponen utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu presentasi kelas, *team* (kelompok), *game* (permainan), turnamen, dan penghargaan tim. Untuk pengertian model pembelajaran *Course Review Horay* Suprijono (2012:129) menyatakan bahwa model pembelajaran *Course Review Horay* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Model ini merupakan cara belajar mengajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan menyelesaikan soal-soal. Salah satu langkah dari pembelajaran *Course Review Horay* yaitu dengan menyuarakan horay atau yel-yel.

### **2. Implikasi Praktis**

Secara praktis, berdasarkan hasil penelitian pembelajaran sejarah yang menerapkan kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Maka

kombinasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Course Review Horay* dapat diterapkan oleh guru dan siswa dalam praktek kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan materi pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

### C. SARAN

Berdasarkan penelitian dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, antara lain:

1. Sebaiknya sekolah memfasilitasi dan mengupayakan adanya pelatihan bagi guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif.
2. Sebaiknya guru meningkatkan kompetensi dengan ikut pelatihan-pelatihan dan senantiasa berdiskusi dengan sesama guru baik itu dalam forum resmi seperti MGMP maupun tidak resmi yang dapat digunakan untuk mendukung proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Menerapkan berbagai model pembelajaran yang kreatif, variatif, inovatif, dan sesuai dengan materi.
3. Sebaiknya siswa memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan berbagai model dan media pembelajaran.
4. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penelitian-penelitian sejenis yang selanjutnya, dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkapkan dan belum dikembangkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2007). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Rosdakarya
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media



- \_\_\_\_\_. (2014). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Pratik* (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, Oding. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiriaatmaja, Rochiati. 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Menunjang Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.